



LAPORAN AKHIR PELAKSANAAN PENELITIAN

JUDUL:
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS PERMAINAN
TRADISIONAL DAN BERORIENTASI *SCIENTIFIC APPROACH*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
HIBAH BERSAING	PENDIDIKAN

KETUA PENELITI	ANGGOTA
Nama : Sekar Purbarini K., S.IP., M.Pd.	1. Supartinah, M.Hum.
Jurusan : PPSD	2. Woro Sri Hastuti, M.Pd.
Fakultas: FIP	

NOMOR SUBKONTRAK:
33/Hibah Bersaing/UN.34.21/2015

NILAI KONTRAK
Rp 52.500.000,00

Dibiayai oleh **DIPA** Direktorat Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat
Nomor DIPA 023.04.1.673453/2015, tanggal 14 November 2014,
DIPA revisi 01 tanggal 03 Maret 2015

**Skim: Penelitian Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2015 Nomor
062/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/II/2015 Tanggal 5 Februari 2015**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
TAHUN 2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Scientific Approach di Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : SEKAR PURBARINI K S.IP., M.Pd.
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0012127904
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nomor HP : 081328015213
Alamat surel (e-mail) : sekarpurbarini@uny.ac.id;sekarpurbarini@yahoo.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : WORO SRI HASTUTI M.Pd.
NIDN : 0016067802
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap : SUPARTINAH M.Hum.
NIDN : 0012038004
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Institusi Mitra (jika ada) :
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 52.500.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 225.000.000,00



Mengetahui,
Dekan FIP UNY

(Dr. Haryanto, M.Pd.)
NIP/NIK 196009021987021001

Yogyakarta, 3 - 11 - 2015
Ketua,

(SEKAR PURBARINI K S.IP., M.Pd.)
NIP/NIK 197912122005012003



Menyetujui,
Ketua LPPM UNY

(Prof. Dr. Anik Ghufroon)
NIP/NIK 196211111988031001

RINGKASAN

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi, mulai dari *video game*, *playstation*, sampai pada permainan yang bisa diunduh dengan mudah menggunakan *gadget* sejenis *ipad*, *tablet*, dan sebagainya. Permainan-permainan yang sudah disebutkan dikategorikan sebagai permainan mekanik yang bersifat rekreatif ilusi. Banyak kelemahan dari permainan tersebut, diantaranya aktivitas bermain yang dilakukan bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Berkaitan dengan fenomena ini, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang penting untuk terus dilestarikan dan diinternalisasikan kepada para siswa sekolah dasar. Upaya ini dilakukan untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional dari desakan permainan modern yang serba canggih dan tentu jauh lebih menarik. Penelitian tahun pertama ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*.

Pendekatan yang digunakan adalah *research and development (R & D)*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV serta kepala sekolah dari Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Bantul. Sampel diambil secara *purposive* didasarkan pada kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu Kurikulum 2013. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi pustaka, dan *panel group discussion*. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen desain *prototype* model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas: (1) tema, (2) subtema, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pokok tentang permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (5) kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional bernuansa tematik integratif, difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif, (6) sumber dan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, serta (7) komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil.

Kata kunci: model pembelajaran tematik, permainan tradisional, *scientific approach*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
Bab I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian	2
C. Keutamaan Penelitian	3
D. Inovasi Penelitian yang Ditargetkan	3
Bab II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran Tematik	4
B. Landasan Pengembangan Pembelajaran Tematik.....	5
C. Permainan Tradisional	7
D. Macam-Macam Permainan Tradisional	7
E. Kelebihan Permainan Tradisional.....	12
F. Relevansi Permainan Tradisional dengan Pembelajaran Tematik Berorientasi <i>Scientific Approach</i>	13
Bab III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	15
B. Desain Penelitian.....	16
C. Subjek Penelitian	16
D. Teknik Analisis Data.....	17
E. Kelebihan Permainan Tradisional.....	12
Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	18
B. Pembahasan.....	24
C. Subjek Penelitian	16
D. Teknik Analisis Data.....	17
E. Kelebihan Permainan Tradisional.....	12
Bab V RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	
Rencana tahapan berikutnya.....	26
Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	28
B. Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	31

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan.....	15

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Desain Penelitian Tahun Pertama	16
Gambar 2 Desain Awal <i>Prototype</i> Model.....	20
Gambar 3 Desain <i>Prototype</i> Model Setelah Uji Coba Terbatas	22
Gambar 4 Prosedur Implementasi <i>Prototype</i> Model.....	24
Gambar 5 Desain Penelitian Tahun Berikutnya.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Penelitian	32
Lampiran 2 Personalia Tenaga Peneliti Beserta Kualifikasinya	42
Lampiran 3 Surat Keterangan Publikasi Jurnal.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masuknya budaya modern memiliki implikasi positif sekaligus negatif terhadap eksistensi permainan tradisional. Pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI) secara langsung maupun tidak langsung menjadi salah satu penyebab tergusurnya berbagai permainan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Beberapa permainan masih ada yang tetap bertahan secara berkelanjutan karena eksistensinya masih dianggap relevan dengan kehidupan masyarakat. Akan tetapi banyak juga yang hilang dan diganti dengan permainan baru.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi, mulai dari *video game*, *playstation*, sampai pada permainan yang bisa diunduh dengan mudah menggunakan *gadget* sejenis *ipad*, *tablet*, dan sebagainya. Permainan-permainan yang sudah disebutkan dikategorikan sebagai permainan mekanik yang bersifat rekreatif ilusi. Banyak kelemahan dari permainan tersebut, diantaranya aktivitas bermain yang dilakukan bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Hal itu bertolak belakang dengan fungsi permainan bagi anak yang salah satunya adalah sebagai kegiatan edukatif untuk membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi bagi anak. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan jenis permainan yang lebih terarah dan bersifat mendidik serta membantu anak dalam membentuk kepribadian.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang penting untuk terus dilestarikan dan diinternalisasikan kepada para siswa sekolah dasar. Upaya ini dilakukan untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional dari desakan permainan modern yang serba canggih dan tentu jauh lebih menarik. Pemerintah melalui Kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif berbasis sains (*scientific approach*) sudah mengenalkan beberapa permainan tradisional pada siswa kelas IV SD. Salah satu kompetensi dasar PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) dalam Kurikulum 2013 secara eksplisit sudah meminta siswa untuk mempraktikkan

kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau tradisional. Akan tetapi, pengenalan permainan tradisional dalam Kurikulum 2013 masih terbatas pada beberapa jenis permainan saja. Selain itu, panduan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* juga belum tersedia.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini berusaha untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran berbasis permainan tradisional yang dapat dibelajarkan secara tematik berorientasi *scientific approach*. Model pembelajaran tematik yang dikembangkan bersumber dari jenis-jenis permainan tradisional yang terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Cara ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait dengan semakin terkikisnya eksistensi permainan tradisional, sekaligus dapat memantapkan pelaksanaan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* di kelas IV SD.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini setiap tahunnya sebagai berikut :

1. Tahun pertama bertujuan untuk:
 - a. Memetakan jenis-jenis permainan tradisional di DIY yang memiliki potensi sebagai basis materi pembelajaran tematik di kelas IV.
 - b. Menghasilkan *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*.
 - c. Melakukan uji validasi produk kepada ahli kurikulum, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli budaya, .
 - d. Melakukan uji coba *prototype* model tervalidasi dalam skala kecil.
2. Tahun kedua bertujuan untuk:
 - a. Menghasilkan panduan untuk guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*.
 - b. Menghasilkan buku saku bagi siswa.
 - c. Memvalidasi dan mengujicobakan panduan dan buku saku yang dihasilkan.
3. Tahun ketiga bertujuan untuk:

- a. Menguji keefektifan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* melalui penelitian kuasi eksperimen.
- b. Mendiseminasikan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang dihasilkan beserta perangkat pendukungnya (panduan guru) ke guru-guru SD di Yogyakarta.

C. Keutamaan Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* di sekolah dasar terutama untuk hal-hal berikut:

- a. Menggali, menanamkan, dan mengembangkan nilai sportivitas, kedisiplinan, tanggung jawab, kesetiakawanan, kerukunan, dan kejujuran yang terkandung dalam permainan tradisional kepada siswa.
- b. Membentuk kepribadian dan budi pekerti luhur siswa sehingga mampu menyeleksi pengaruh negatif budaya lain.
- c. Memantapkan pelaksanaan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* di kelas IV SD, yang dalam kurikulum sebelumnya masih melaksanakan pembelajaran yang terpisah-pisah (mata pelajaran tertentu).

D. Inovasi Penelitian yang Ditargetkan

Menghasilkan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang dilengkapi dengan panduan guru tentang penerapan model tersebut di kelas IV SD, yang saat ini belum tersedia di lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Tematik

T. Raka Joni (1996: 3) mengartikan pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pembelajaran tematik akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi tema menjadi pengendali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi dalam eksplorasi tema siswa sekaligus belajar tentang proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 197) lebih memandang pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran dengan fokus pada bahan ajaran. Bahan ajar disusun secara terpadu dan dirumuskan dalam bentuk tema-tema pembelajaran. Hampir sama dengan pendapat sebelumnya, Sukandi, dkk., (2001: 3), mengemukakan bahwa pembelajaran tematik pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema.

Hasil penelitian Alexon dan Nana Syaodih Sukmadinata (2010) menyimpulkan bahwa *pertama*, Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya (MPTBB) yang dikembangkan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal, adalah: (1) desainnya berangkat dari tema budaya lokal dan dikembangkan berdasarkan pengalaman awal budaya siswa. Komponen desainnya terdiri atas tema budaya lokal, tujuan integratif, materi pembelajaran terintegrasi dengan budaya lokal yang relevan, kegiatan pembelajaran terpadu berbasis budaya, alat-media dan sumber yang beragam dan kontekstual, serta komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil; (2) implementasinya terdiri atas tiga tahap, yakni pengkondisian, penciptaan makna dan konsolidasi; dan (3) penilaian meliputi penilaian proses dan hasil. *Kedua*, MPTBB terbukti secara signifikan lebih efektif meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal simultan dengan penguasaan materi pelajaran bila dibandingkan dengan model pembelajaran yang selama ini digunakan guru.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran tematik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna

kepada peserta didik di SD kelas IV. Tema yang digunakan sesuai dengan rincian tema kelas IV semester I yang sudah tertulis dalam Kurikulum 2013 dan yang mampu mengakomodasi permainan tradisional sebagai basis materi pengembangannya, yaitu tema Indahnya Kebersamaan. Pembelajaran tematik yang akan dikembangkan juga didasarkan pada karakteristik Kurikulum 2013 yang berorientasi *scientific approach* dengan 5 tahapan utama, yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*).

B. Landasan Pengembangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dikembangkan berdasarkan landasan filosofis, psikologis, normatif dan landasan praktis (Depdikbud, 1996: 5).

1. Landasan Filosofis

Model pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) Progresivisme, (2) Konstruktivisme, dan (3) aliran Humanisme yang lebih melihat siswa dari keunikan, potensinya dan motivasi yang dimilikinya. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran progresivisme menyatakan bahwa pembelajaran seharusnya berlangsung selama alami dan tidak artifisial. Progresivisme didasarkan pada keyakinan bahwa pendidikan harus berpusat pada siswa (*child-centered*) bukan memfokuskan pada guru atau bidang muatannya. Namun hal ini tidak berarti bahwa siswa diizinkan untuk mengikuti semua keinginannya, karena belum cukup matang untuk menentukan tujuan yang memadai. Siswa memang banyak berbuat dalam menentukan proses belajar, namun bukan sebagai penentu akhir. Siswa membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru untuk melaksanakan aktivitasnya.

Selain progresivisme, pembelajaran tematik juga dikembangkan menurut aliran *kontrukstivisme* yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Aliran ini memandang pengalaman langsung yang dikonstruksi sendiri oleh siswa merupakan kunci dalam pembelajaran. Selain konstruktivisme, prinsip utama yang

dikembangkan dalam pembelajaran tematik adalah *developmentally appropriate practice* (DAP). Dalam DAP dinyatakan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan usia dan individu yang meliputi perkembangan kognisi, emosi, minat dan bakat siswa. Seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif mulai dari lahir sampai dewasa yaitu tahap sensori motor, praoperasional, operasi kongkret, dan operasional formal. Tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru yang memungkinkan individu memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

2. Landasan Psikologis

Dalam model pembelajaran tematik, landasan psikologi yang banyak digunakan berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang akan diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Sementara itu, psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajari materi tersebut.

Salah satu teori perkembangan yang banyak digunakan adalah teori perkembangan Jean Piaget. Piaget menyatakan bahwa seorang anak memiliki empat tahapan perkembangan kognitif mulai dari lahir hingga dewasa. Tahapan tersebut adalah (1) Sensorimotor, mulai dari lahir sampai dengan usia 2 tahun, (2) Pra-operasional, 2–7 tahun, (3) Operasional Kongkrit, 7–11 tahun, (4) Operasional Formal, 11–dewasa.

3. Landasan Normatif dan Praktis

Di Indonesia secara yuridis, landasan pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar kelas rendah. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan bakat dan minatnya (pasal 9). Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

C. Permainan Tradisional

James Danandjaja (1987) mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan. (Keen Achroni, 2012: 45). Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari *folklore*. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Ahmad Yunus, 1980: 20).

D. Macam-macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Hadisukatno (1970: 48) mengelompokkan permainan tradisional menjadi lima macam, yaitu:

1. Permainan yang bersifat menirukan perbuatan orang dewasa, misalnya: *pasaran, manten-mantenan, dhayoh-dhayohan*, membuat rumah-rumahan, membuat pakaian boneka dari kertas, membuat wayang dari janur atau rumput-rumputan.
2. Permainan untuk mencoba kekuatan dan kecakapan, misalnya: tarik menarik, bergulat, berguling-guling, berkejar-kejaran, *gobag sodor, gobag bundar, bengkat, benthik uncal, jethungan, genukan, obrok*, dan lain sebagainya.
3. Permainan untuk melatih panca indra, misalnya: *gatheng, dhakon, macanan, sumbar-suru, sumbar-manuk, sumbar-dulit, kubuk*, adu kecil, adu kemiri, main kelereng, *jirak, bengkat, pathon, dhekepan*, menggambar di tanah, main petak

umpet, main bayang-bayangan, serang-serongan, dan lain sebagainya. Permainan tersebut melatih kecakapan meraba dengan tangan, menghitung bilangan, memperkirakan jarak, menajamkan alat penglihatan dan pendengaran.

4. Permainan dengan latihan bahasa, misalnya: permainan anak dengan percakapan/cerita, permainan dengan teka-teki dan tebak-tebakan. Dalam permainan ini biasanya anak tidak hanya terbatas pada cerita-cerita atau teka-teki yang sudah lazim, tetapi juga ada usaha untuk mengemukakan cerita atau teka-teki buatannya sendiri sehingga tidak mudah ditebak atau diketahui oleh teman-temannya. Dengan demikian akan tumbuh kecakapan berbahasa dan meningkatkan kecerdasan anak.
5. Permainan dengan lagu dan irama, misalnya: *jamuran*, *cublak-cublak suweng*, *bibi tumbas timun*, *ancak-ancak alis*, *manuk-manuk dipanah*, *tokung-tokung*, *blarak-blarak sempal*, *dhemplo*, dan lain sebagainya. Permainan tersebut secara tidak langsung melatih anak dalam hal seni suara dan seni irama.

Kajian mengenai permainan tradisional yang pernah dilakukan di antaranya oleh Widodo (2010), yang menganalisis kandungan pendidikan karakter dalam lagu dolanan anak. Beberapa nilai pendidikan karakter yang ditemukan adalah nilai religius, gotong royong dan kebersamaan, nilai kebangsaan, dan estetika. Bahkan nyanyian tersebut tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga mengandung pesan dan nilai-nilai budi pekerti. Kajian lain yang dilakukan menyoroti secara khusus mengenai permainan *engklek*. Permainan ini diteliti oleh Iswinarti (Venny Indria Ekowati, 2012). Iswinarti menemukan bahwa permainan *engklek* mempunyai nilai terapi bagi anak-anak. Nilai terapi tersebut (1) nilai deteksi dini anak yang bermasalah, (2) perkembangan fisik, (3) kesehatan mental, (4) *problem solving*, dan (5) nilai sosial.

Hasil penelitian Venny Indria Ekowati (2012) menemukan bahwa terdapat empat puluh satu jenis permainan tradisional Jawa dalam manuskrip *Dolanan Bocah Klaten*, diantaranya adalah *Kauman*, *Kothekan*, *Ki Lumpang Ki Lompong*, *Kubuk Raton*, dan *Soyang-soyang*. Keenam permainan tradisional inilah yang dipilih sebagai basis materi dalam pengembangan *prototype* model pembelajaran tematik. Karakteristik dan cara memainkannya dapat dicermati dari uraian berikut.

1. *Kauman*

Permainan ini termasuk jenis permainan yang santai dan tidak ramai. Pada jaman dahulu, permainan *Kauman* tidak dilakukan di tanah pekarangan atau tanah lapang untuk menghindari gangguan suara anak-anak yang memainkan jenis permainan lain. Permainan ini sering disebut permainan *dhemit*/setan atau permainan *mbisu*/bisu. *Kauman* biasanya dimainkan pada malam hari saat bulan purnama. Permainan ini tidak memerlukan gerakan fisik yang berat dan tidak menyebabkan pertengkaran dengan teman.

Cara bermain:

- a. Anak-anak menghampiri temannya untuk diajak bermain *kauman* sambil berdendang
- b. Anak lain yang mendengarkan lagu tersebut, kemudian mencarinya untuk bermain bersama.
- c. Setelah berkumpul, dipilih satu anak sebagai kaum. Lima anak menjadi orang *kulonan*, dan lima anak lagi menjadi orang *wetanan*, bergandengan tangan.
- d. Apabila kaum berkata: *sar-sur kulonan*, salah satu anak di sebelah barat maju untuk membisiki kaum. Begitu juga ketika kaum berkata: *sar-sur wetanan*.
- e. Tiap perwakilan kelompok yang sudah disepakati maju menuju kaum.
- f. Apabila anak yang maju bukan yang disebutkan, kelompok tersebut kalah. Hukumannya menggendong kelompok lawan dengan jarak dua kelompok bolak-balik.

2. *Kothekan*

Permainan ini disukai oleh anak perempuan dan laki-laki, bahkan orang dewasa. *Kothekan* biasanya dimainkan di desa yang penduduknya menggantungkan hidup pada sektor pertanian. Biasanya dimainkan pada malam hari pada bulan purnama. Untuk suku bangsa Jawa yang berprofesi sebagai petani, *Kothekan* merupakan permainan yang sangat indah dan menjadi favorit. Permainan ini dianggap sebagai identitas atau ciri khas suku bangsa Jawa (menampakkan rasa ke-Jawa-an). Permainan ini menggunakan alat, yaitu *lesung* dan *alu*. Lagu yang dimainkan, yaitu lagu wayangan seperti gamelan wayang kulit, lagu *kupu tarung*, dan lagu jathilan.

Cara bermain:

- a. Dimainkan oleh lima anak, yang masing-masing membuat suara sendiri-sendiri menurut bagiannya. Ha membuat suara dua macam, yaitu *thok* dan *thek*. Na

membuat suara *dhung* (kadang-kadang dan tetap). Ca membuat suara *theruk*. Ra membuat suara *kempyang*. Ka membuat suara *dhung-dhung* (sering).

- b. Setiap anak memukul bagian-bagian *lesung* yang berbeda sesuai peraturan yang telah disepakati sehingga terdengar suara ramai dan nyaring.

3. *Ki Lumpang Ki Lompong*

Irama permainan ini lambat dan menggunakan lagu yang merdu. Permainan ini tidak dimainkan secara luas, hanya di daerah tertentu saja. Dimainkan pada pukul lima sore, atau pada waktu malam bulan purnama. Permainan dilakukan dengan oleh 7 anak dengan pembagian peran 5 anak menjadi perabot, sementara anak 1 *mentas* dan anak 1 lagi *gasangan*. Penentuan peran sesuai kesepakatan, dapat juga dilakukan pengundian.

Cara bermain:

- a. 5 anak yang menjadi perabot bergandengan tangan membentuk lingkaran. Posisi telapak tangan menghadap ke atas saling bersentuhan dan jari-jarinya masuk dalam sela-sela jari teman yang saling bergandengan.
- b. 1 anak berada di luar lingkaran disebut dengan *mentas*, sedangkan 1 anak lagi berada di dalam lingkaran disebut dengan *gasangan*. Anak yang *mentas* memegang batu yang disebut dengan *sengkang*.
- c. Anak *mentas* kemudian mengitari (arah harus ke kanan) perabot sambil berdendang.
- d. Saat berdendang dan berkeliling, anak yang *mentas* memasuk-masukkan *sengkang* pada gandengan tangan lima anak
- e. Setelah lagu berhenti, *gasangan* mulai mencari keberadaan *sengkang*
- f. Apabila tebak *gasangan* benar, maka menang. Kemudian *gasangan* dan *mentas*, bergantian peran.
- g. Apabila tebak salah, *gasangan* tetap melakukan tugasnya seperti semula.

4. *Kubuk*

Permainan ini dapat dimainkan dua orang anak, laki-laki dan perempuan. Jaman dahulu biasanya dimainkan pada bulan Mei atau Juni karena permainan ini menggunakan *bendha* yaitu sejenis buah pohon *kluwih* yang sedang musim pada bulan tersebut. Siapa yang mulai *ngubuk* dan nebak ditentukan oleh kedua anak. Banyaknya *bendha* tidak ditentukan.

Cara bermain:

- a. A ngubuk dulu dengan menengkurapkan tangan kiri di tanah karena di dalamnya akan diisi *bendha*. Tangan kanan menggenggam *bendha*, jumlahnya bebas. A kemudian menggerakkan tangan kanan sebagai persiapan untuk memasukkan *bendha* ke tangan kiri dan mengelabui lawan.
- b. *Bendha* yang berada di tangan kanan kemudian diletakkan di tangan kiri
- c. B menebak jumlah *bendha* yang berada di tangan kiri dengan tidak menyebutkan jumlah, hanya ganjil atau genap. Jika benar, A harus membayar 5 *bendha* kepada B. Begitu seterusnya.

5. Raton

Permainan ini merupakan favorit anak laki-laki yang berumur 8-14 tahun. Permainan ini populer dan dapat dimainkan kapan saja. Pagi, siang, dan malam pada waktu bulan purnama. *Raton* membutuhkan tempat yang luas untuk bermain. Bermain *Raton* membutuhkan tenaga yang kuat karena para pemainnya harus terus berlari. Anak yang dipilih sebagai ratu adalah yang paling unggul, pandai, dan terampil dalam segala hal. Permainan dilakukan minimal 4 anak (jumlah genap)

Cara bermain:

- a. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok. Satu orang berperan sebagai ratu sedangkan yang lainnya menjadi prajurit.
- b. Anak yang menjadi prajurit kemudian mencari pasangan antarkelompok untuk diajak bertanding (A melawan B).
- c. Masing-masing kelompok membuat lubang di tanah sebesar tungkai kaki berjarak sekitar 10 langkah dan saling berhadapan.
- d. Masing-masing prajurit saling menyentuh dan saling menangkis dada lawan. Prajurit yang tersentuh dadanya dianggap mati.
- e. Ratu yang membawa *gembung* berdiri di keratonnya saling berusaha melempar ke pihak lawan.
- f. Untuk menyiasati anak yang terkena dadanya ditandai dengan kapur.
- g. Kelompok yang kalah dihukum untuk menggendong lawannya.

6. *Soyang-soyang*

Permainan ini dimainkan oleh tujuh orang anak perempuan berumur 13 tahun. Dimainkan di malam hari pada waktu bulan purnama. Tetapi dapat juga empat orang, dengan cara merangkap peran dalam permainan.

Cara bermain:

- a. Salah satu anak duduk bersila menghadap ke selatan, beberapa anak yang lain berdiri menghadap ke utara dengan jarak 15 langkah di belakang garis.
- b. Salah satu anak berperan sebagai orang tua yang sudah janda dan memiliki dua anak. Kedua anak ini akan digadaikan oleh ibunya yang miskin.
- c. Dua anak berjalan ke utara mendatangi kelompok anak yang lain berada di utara garis (ada yang berperan sebagai orang tua, janda seorang adipati yang kaya raya).
- d. Kedua pihak saling berkomunikasi dengan lagu

E. Kelebihan Permainan Tradisional

Kelebihan yang dimiliki oleh permainan tradisional adalah lebih bersifat sosial, terlibat secara langsung dan emosional dengan teman lain, merasa saling membutuhkan, ekspresi keceriaan ketika bermain di alam bebas dan terbuka. Permainan tradisional juga memfasilitasi anak untuk sekaligus belajar nilai dan norma dalam masyarakat tertentu. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan anak tradisional meliputi nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kegotongroyongan, dan nilai kejujuran. Nilai-nilai tersebut sangat penting dalam kehidupan manusia. Berikut uraian masing-masing nilai yang sudah disebutkan.

1. Nilai sportifitas dapat dilihat dari kerelaan menghadapi kekalahan dan mau mengakui kemenangan atau keunggulan orang lain. Jika seorang anak ingin menang sendiri, tidak mau menerima kekalahan, dia akan dibenci oleh teman-temannya, dan akhirnya akan dikucilkan, tidak boleh ikut bermain.
2. Nilai kedisiplinan dapat dilihat dari ketaatan mematuhi peraturan main. Jika seorang anak tidak mau menaati peraturan permainan, dia akan dibenci oleh teman-temannya, dan akhirnya akan dikucilkan, tidak boleh ikut bermain.
3. Nilai tanggung jawab dapat dilihat dari keharusan untuk melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan. Jika dia tidak mau menjalankan tugas sesuai dengan ketentuan

yang berlaku niscaya dia akan dibenci oleh teman-temannya, dan akhirnya akan dikucilkan, tidak boleh ikut bermain.

4. Nilai kesetiakawanan dapat dilihat dalam sikap saling melindungi dan saling menjaga, terutama dalam permainan beregu. Masing-masing anggota regu pasti akan saling menjaga dan melindungi temannya, dan bersama-sama berusaha keras untuk mengalahkan lawannya.
5. Nilai kerukunan akan melatih manusia untuk bisa menghargai orang lain, tidak bersikap egois, karena pada dasarnya semua orang itu saling membutuhkan, tidak ada manusia yang bisa hidup sendiri tanpa pertolongan orang lain. Ajaran nilai kerukunan akan melatih manusia untuk bersikap *tepa slira*, saling hormat menghormati antar sesama, dan tidak merendahkan keberadaan orang lain.
6. Nilai kejujuran sangat dibutuhkan karena apabila seorang anak ketahuan tidak jujur atau curang dalam suatu permainan dia akan dibenci oleh teman-temannya, dan akhirnya akan dikucilkan, tidak boleh ikut bermain. Hal ini penting karena siapapun, kapanpun, dimanapun, jika seseorang ketahuan tidak jujur, pasti akan dibenci, dan selamanya tidak akan dipercaya.

F. Relevansi Permainan Tradisional dengan Pembelajaran Tematik Berorientasi *Scientific Approach*

Ciri kurikulum 2013 untuk SD adalah bersifat tematik-integratif. Pendekatan tematik diberlakukan dari kelas I hingga kelas VI. Mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran, sehingga kurikulum 2013 untuk SD adalah berbasis sains (*scientific approach*). Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap menghadapi masa depan. Penerapan pendekatan *scientific approach* dalam pelaksanaan pembelajaran tematik diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Siswa diharapkan juga lebih kreatif, inovatif, dan produktif, sehingga nantinya mampu menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya (Sisdiknas, 2012, c).

Pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan permainan tradisional sebagai basis materinya merupakan salah satu alternatif upaya yang ditawarkan untuk memfasilitasi siswa memiliki sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang baik. Model pembelajaran tematik dalam penelitian ini dikembangkan dengan memperhatikan

karakteristik siswa sekolah dasar yang menjadi subjek pembelajaran, disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, dan disertai dengan penambahan materi ajar tentang jenis-jenis permainan tradisional yang dimiliki masyarakat DIY. Selain itu, pengembangan model yang akan dilakukan disertai dengan buku panduan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik berorientasi *scientific approach*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1983: 775-776). Langkah-langkah penelitian & pengembangan serta teknik pengumpulan data yang telah dilakukan pada tahun pertama disajikan dalam tabel berikut:

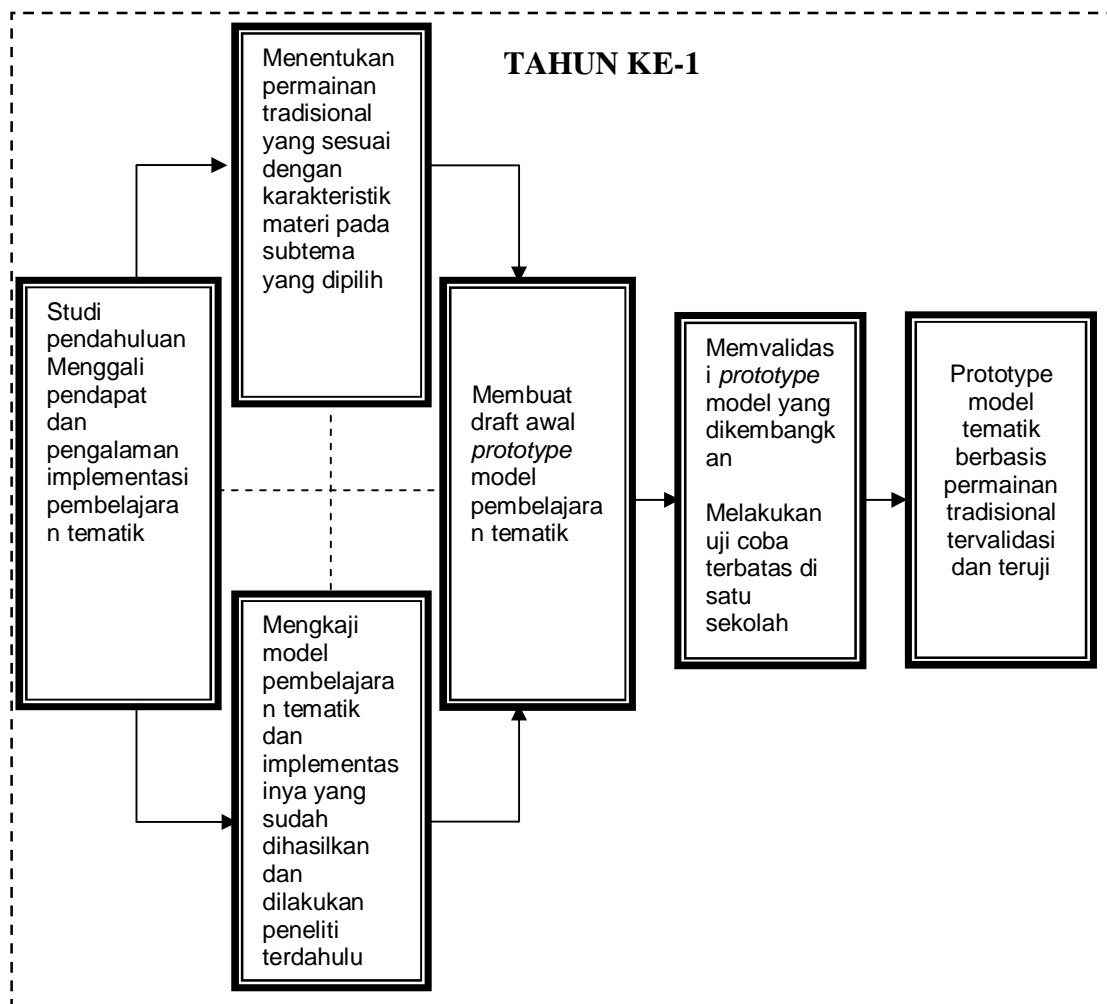
Tabel 1
Tahapan Penelitian & Pengembangan

<i>R & D Cycle</i>	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data
<i>Research and information collecting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggali pendapat dan pengalaman implementasi pembelajaran tematik dengan permainan tradisional yang pernah dilakukan guru dan siswa di kelas 4 • Mengamati pola pembelajaran tematik di sekolah • Mengamati fasilitas penunjang pembelajaran di kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara terbuka • FGD
<i>Planning</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji karakteristik pembelajaran tematik • Mencermati ruang lingkup pembelajaran di buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 • Mengidentifikasi tema, subtema, dan kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013 • Menentukan permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik materi pada subtema yang dipilih 	Studi pustaka
	Mengkaji model pembelajaran tematik dan implementasinya yang sudah dihasilkan dan dilakukan peneliti terdahulu	Studi dokumentasi
<i>Develop preliminary form of product</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil survey lapangan, studi pustaka, dan studi dokumentasi • Mengembangkan perangkat pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional yang meliputi silabus, RPP, bahan ajar, instrumen penilaian, dan media pembelajaran • Membuat draft awal <i>prototype</i> model 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi pustaka • <i>Panel group discussion</i>

	<p>pembelajaran tematik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memvalidasi <i>prototype</i> model yang dikembangkan kepada ahli materi, ahli pembelajaran, ahli kurikulum, ahli budaya, dan ahli media 	
<i>Preliminary field testing</i>	Melakukan uji coba terbatas di satu sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara
<i>Main product revision</i>	Merevisi <i>prototype</i> model berdasarkan hasil uji coba terbatas	

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini jika digambarkan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut.



Gambar 1
Desain Penelitian Tahun Pertama

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua kabupaten dan satu kota di Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi prasurvei dilaksanakan di enam sekolah. Setiap

kabupaten/kota dengan teknik *purposive sampling*, ditetapkan 2 SD yang dijadikan lokasi prasurvei dengan rincian Kota Yogyakarta 2 sekolah, Kabupaten Sleman 2 sekolah, dan Kabupaten Bantul 2 sekolah. Sekolah yang dipilih adalah SD yang memang masih ditetapkan oleh Kemdikbud untuk melanjutkan pelaksanaan Kurikulum 2013. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV di setiap sekolah bersangkutan. Subjek penelitian ini juga melibatkan 1 orang ahli budaya, 1 orang ahli materi, 1 orang ahli pembelajaran, dan 1 orang ahli kurikulum.

Lokasi uji coba terbatas ditetapkan satu sekolah. Penetapan sekolah dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pertimbangan yang digunakan peneliti dalam menetapkan sekolah tersebut adalah: (1) kesediaan, kesiapan, dan motivasi yang tinggi dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas untuk bekerjasama dengan peneliti dalam pengembangan model pembelajaran tematik; (2) ketersediaan fasilitas sekolah yang memenuhi kebutuhan minimal untuk pengembangan model pembelajaran tematik.

D. Teknik Analisis Data

Ada dua jenis data yang dihasilkan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan pada saat studi pendahuluan dan pengembangan model. Sementara data kuantitatif dihasilkan pada saat validasi model oleh ahli. Analisis data kualitatif dilakukan melalui penafsiran secara langsung, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data studi pendahuluan menunjukkan bahwa berdasarkan hasil wawancara, semua guru di enam sekolah tidak mengalami kesulitan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP disusun berdasarkan subtema yang harus dipelajari siswa setiap minggunya. Akan tetapi, terdapat sedikit perbedaan mengenai kebijakan sekolah dalam penyusunan RPP. Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah di Kabupaten Sleman dan Bantul menugaskan kepada guru kelas untuk bersama-sama dengan sekolah lain yang masih tergabung dalam kelompok kerja guru (KKG). Sementara di Kota Yogyakarta, oleh karena sekolah yang diobservasi merupakan gabungan dari empat SD, maka kepala sekolah menugasi guru untuk membuat RPP dengan pembagian tugas berdasarkan tema tertentu. Selanjutnya, kumpulan RPP dalam satu tema tersebut saling ditukarkan dengan tema lainnya.

Kurikulum 2013 telah menyediakan buku guru dan buku siswa. Hal ini membuat para guru merasa dimudahkan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran tematik. Para guru hanya memindahkan hal-hal yang telah dituliskan dalam buku tersebut, kemudian disesuaikan dengan format RPP yang telah disepakati oleh masing-masing kelompok sekolah. Studi dokumen yang dilakukan peneliti menemukan bahwa sama sekali belum ada pengembangan, khususnya dalam hal aktivitas belajar siswa, materi ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian. Kondisi ini bertolak belakang dengan harapan Kurikulum 2013 yang sebenarnya memberikan ruang yang cukup luas bagi para guru untuk mengembangkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran tematik.

Pemerintah melalui Kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif berbasis sains (*scientific approach*) telah mengenalkan beberapa permainan tradisional pada siswa kelas IV SD. Salah satu kompetensi dasar PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) secara eksplisit sudah meminta siswa untuk mempraktikkan kombinasi gerak dasar permainan tradisional. Akan tetapi, pengenalan permainan tradisional tersebut masih terbatas pada tiga jenis permainan, yaitu *gobag sodor*, *benteng-bentengan*, dan *engklek*. Pengenalan juga hanya dilakukan oleh guru olah raga, guru kelas hanya bertugas untuk memberikan pengantar (apersepsi). Guru kelas dan guru

olah raga di masing-masing sekolah mengemukakan bahwa selama ini kurang ada koordinasi antara keduanya tentang pembelajaran dengan permainan tradisional tersebut. Selain itu, walaupun permainan tradisional yang sudah dituliskan dalam buku guru relatif sedikit, akan tetapi guru belum mengoptimalkan pengimplementasiannya. Bahkan, di salah satu sekolah karena kurangnya koordinasi dan tidak adanya diskusi, guru olahraga menyampaikan materi yang berbeda dengan subtema yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran tematik yang idealnya dilakukan secara holistik menjadi terkesan terpisah antarmata pelajaran yang masih terikat dalam satu tema.

Para guru di setiap sekolah juga menyatakan bahwa walaupun dalam buku sudah dituliskan juga tentang sumber belajar alternatif yang dapat dipilih, akan tetapi hal tersebut belum dimanfaatkan secara optimal. Sebagai contoh, permainan tradisional *dakon*. Oleh karena tidak tersedia perlengkapan *dakon*, guru pun belum berusaha mengganti perlengkapan yang dibutuhkan tersebut dengan benda lain yang terdapat di sekolah dan mudah diperoleh. Hal yang sama dialami oleh permainan *egrang*. Walaupun ada sekolah yang sudah memberikan tugas kepada siswa untuk menyiapkan perlengkapan permainan dengan membawanya sendiri dari rumah, tetapi di sekolah lain tugas semacam ini belum dilakukan. Uraian di atas menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami oleh para guru dalam mengembangkan pembelajaran tematik.

Penelitian ini berusaha mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan *prototype* model pembelajaran tematik. Permainan tradisional yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan penjelasan pada bagian sebelumnya terdiri atas 6 permainan. Keenam permainan tersebut adalah *kauman*, *kothekan*, *ki lumpang ki lompong*, *kubuk*, *raton*, dan *soyang-soyang*. Permainan ini tidak memerlukan media dan sumber belajar yang rumit, baik dalam hal penyiapan maupun penggunaannya. Permainan dapat dilakukan oleh semua siswa dengan guru, tanpa membedakan peran sebagai guru kelas atau guru olah raga. Permainan tradisional yang diintegrasikan juga mampu mengakomodasi beberapa mata pelajaran yang telah diikat dalam tema Indahnya Kebersamaan dengan subtema Bersyukur atas Keberagaman. Berdasarkan kajian teoretis, hasil prasurvei, dan hasil diskusi dengan guru-guru yang menjadi subjek penelitian, maka dikembangkanlah desain *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* sebagaimana dapat dicermati dalam bagan di bawah ini.

Tema	:	Indahnya Kebersamaan
Sub Tema	:	Bersyukur atas Keberagaman
Tujuan Pembelajaran:		Memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, serta menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional.
Materi Pokok	:	Permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensinya.
Kegiatan Pembelajaran	:	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan merupakan tahapan kegiatan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya b. Inti merupakan tahapan kegiatan pengintegrasian permainan tradisional bernuansa tematik integratif dan difokuskan pada aplikasi kontekstual dan tugas kreatif. c. Penutup merupakan tahapan kegiatan refleksi yang meliputi review pembelajaran yang telah dilakukan, penyimpulan, dan tindak lanjut
Sumber dan Media Pembelajaran	:	Sumber dan media pembelajaran yang relevan dengan materi, mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator, dan terkait dengan permainan yang dilakukan sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional.
Penilaian	:	Proses dan hasil belajar

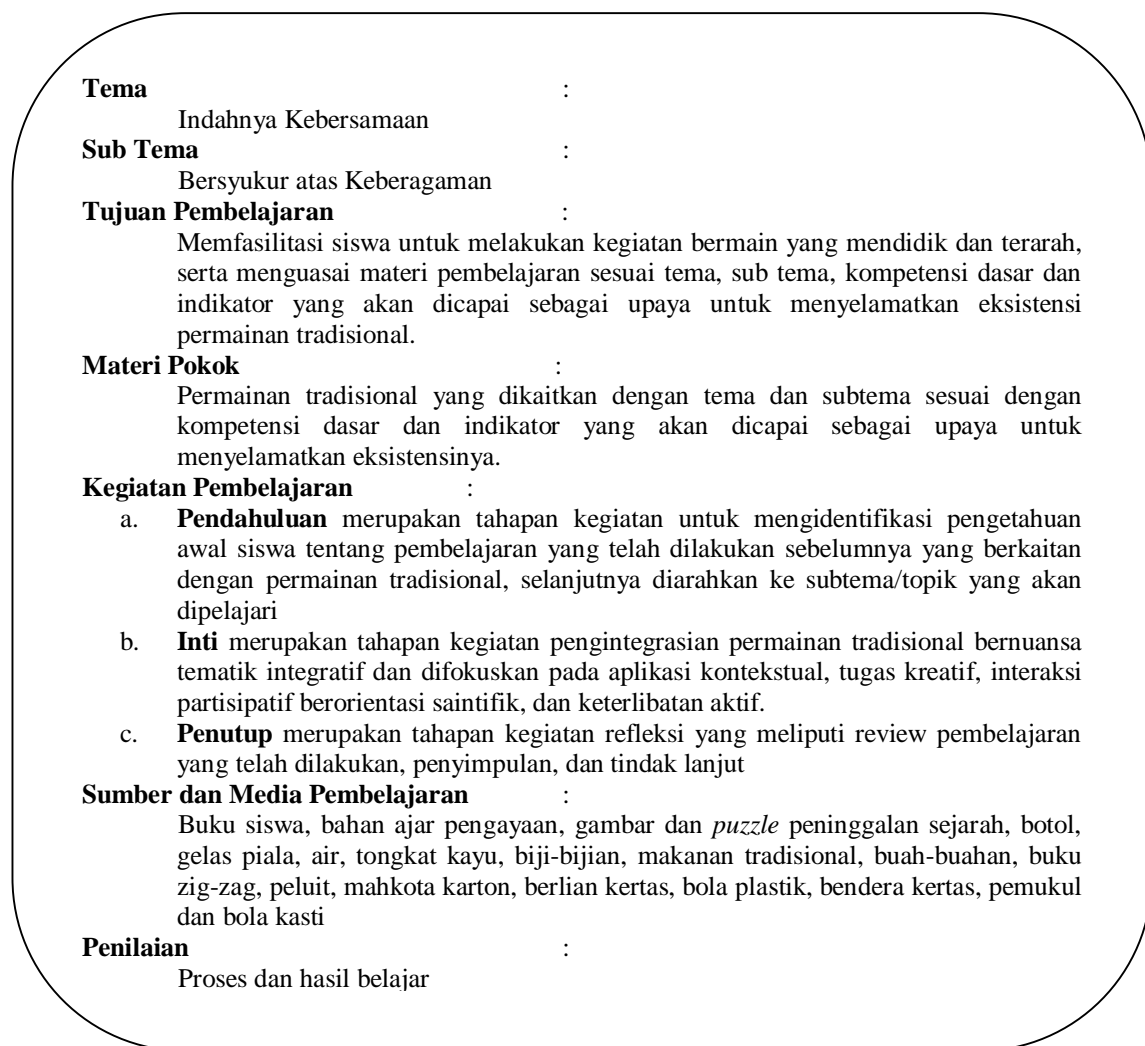
Gambar 2
Desain Awal *Prototype* Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi *Scientific Approach*

Desain awal yang telah dilengkapi dengan silabus dan RPP kemudian divalidasi oleh ahli. Ahli materi memberikan skor rerata 3,8 (sangat baik), ahli kurikulum 3,7 (sangat baik), ahli pembelajaran 3,7 (sangat baik), ahli budaya 3,7 (sangat baik), dan ahli media 3,8 (sangat baik). Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli tersebut sudah diakomodasi oleh peneliti. Ahli materi menyarankan untuk menambahkan kelengkapan model yang berupa buku saku bagi siswa. Ahli kurikulum dan ahli pembelajaran menyarankan untuk menyusun langkah permainan tradisional yang terperinci menjadi bagian tersendiri, tidak menjadi satu dengan langkah pembelajaran yang tertulis dalam RPP. Ahli budaya dan ahli media menyarankan untuk memberikan pesan moral kepada siswa tentang makna nilai-nilai budaya yang telah dipelajari dengan cara bermain dan menggunakan benda budaya sebagai medianya.

Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas terhadap desain awal *prototype*

model yang dirancang dapat memfasilitasi siswa menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator serta sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Uji coba bertujuan untuk mengembangkan desain awal *prototype* model yang telah dihasilkan. Uji coba terbatas dilaksanakan dalam dua putaran. Penentuan banyaknya putaran dilakukan berdasarkan keberhasilan guru dalam mengimplementasikan *prototype* model sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil uji coba terbatas ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *prototype* model pembelajaran dan bagan implementasinya.

Hasil pengembangan uji coba terbatas mengalami perubahan dibandingkan draf awalnya, khususnya pada kegiatan dan sumber serta media pembelajaran. Perubahan tersebut antara lain adalah kegiatan pendahuluan dan inti pembelajaran mengandung langkah yang lebih spesifik. Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan permainan tradisional. Pada kegiatan inti, terjadi pengembangan, baik pada interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif. Sementara itu, sumber dan media pembelajaran yang digunakan juga lebih spesifik dikaitkan dengan semua alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional.

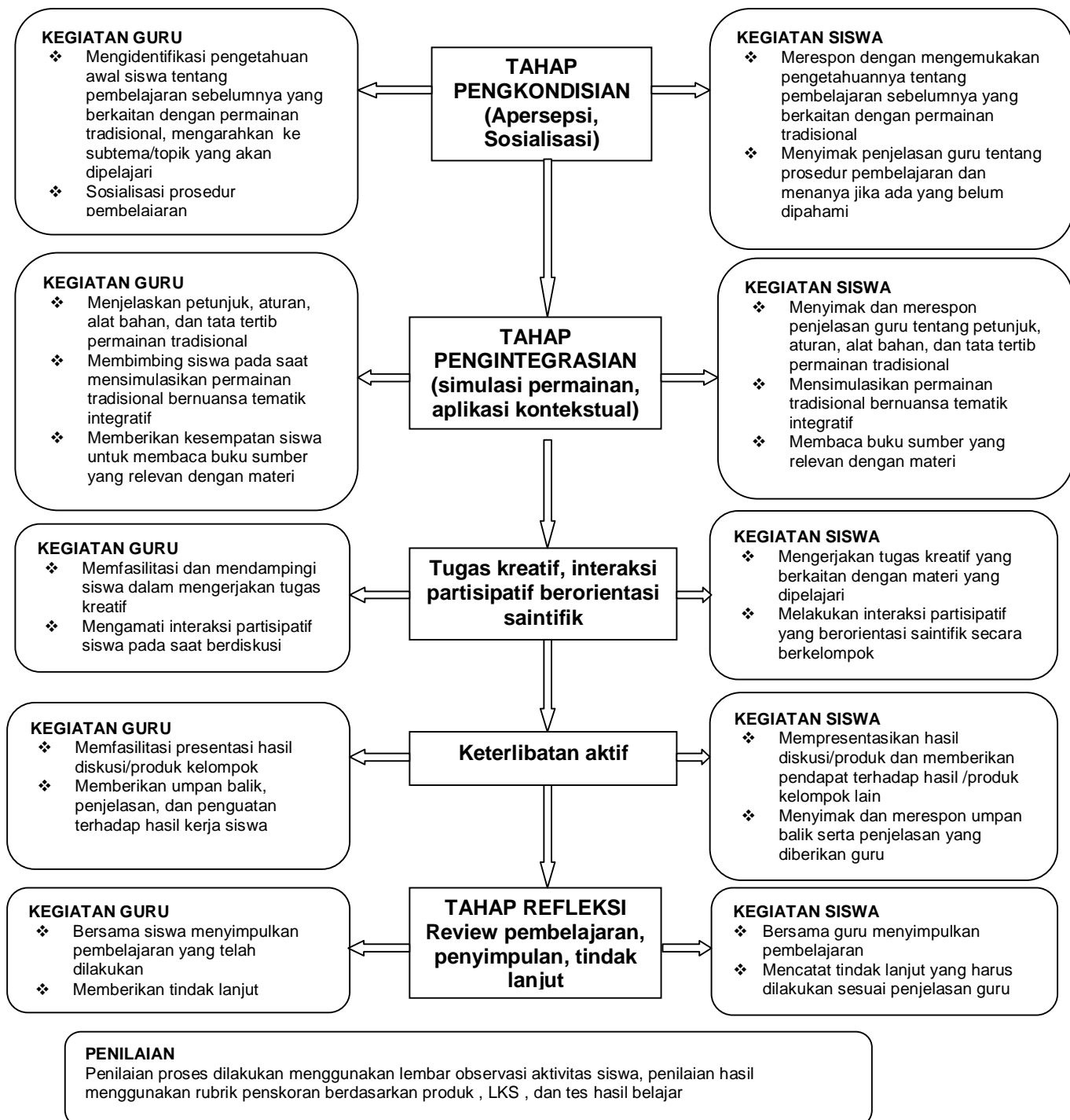


Gambar 3

Desain *Prototype* Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi *Scientific Approach* Setelah Uji Coba Terbatas

Siswa yang menjadi subjek uji coba merespon positif ketika belajar dengan model yang dikembangkan. Respon positif ini nampak dari antusiasme pada saat mengerjakan semua aktivitas pembelajaran yang dirancang secara interaktif partisipatif berorientasi *scientific approach*. Pengintegrasian permainan tradisional bernuansa tematik integratif yang difokuskan pada aplikasi kontekstual juga mampu melibatkan semua siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual mampu memfasilitasi siswa menguasai materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai produk yang dihasilkan siswa selama proses pembelajaran yang memuaskan.

Bagan berikut ini menjelaskan prosedur implementasi *prototype* model yang dikembangkan.



Gambar 4
Prosedur Implementasi *Prototype Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Scientific Approach*

B. Pembahasan

Prototype model pembelajaran tematik seperti yang telah dikembangkan tersebut sesuai untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar, karena tingkat perkembangannya yang masih berada dalam tahap operasional konkrit. Anak-anak melihat segala sesuatu berdasarkan situasi nyata yang ada di sekitarnya. *Thematic instruction is based on the idea that people acquire knowledge best when learning in the context of a coherent "whole", and when they can connect what they're learning to the real world* (Funderstanding, 2011). Instruksi tematik didasarkan pada gagasan bahwa orang memperoleh pengetahuan terbaik ketika belajar dalam konteks yang koheren "utuh," dan ketika mereka dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari ke dunia nyata. Berkaitan dengan hal ini, perkembangan anak sebagian besar bergantung pada manipulasi dan interaksi aktif dengan lingkungan (Slavin, 2006: 31). Pembelajaran yang menghubungkan situasi nyata di lingkungan sekitar siswa akan menghasilkan pembelajaran bermakna. Dikatakan demikian karena dengan pengalaman langsung siswa akan memahami konsep yang sedang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipahami.

Permainan tradisional sebagai basis materi dalam *prototype* model yang dikembangkan diadaptasi dari permainan tradisional asli yang terdapat dalam manuskrip dolanan bocah. Dalam konteks ini, adaptasi dimaknai sebagai proses. *As a process, of creation and of reception, other aspects have to be considered. Adapters are first interpreters and then creators* (Hutcheon, 2006: 18). Langkah-langkah permainan tradisional yang sudah diuraikan di bagian terdahulu diinterpretasi dan dikreasi oleh peneliti dengan mempertimbangkan materi yang dipelajari, alokasi waktu yang tersedia, karakteristik siswa, dan karakteristik pembelajaran tematik. Karakteristik yang dimaksud di sini adalah: (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Puskur, 2006: 6)

Prototype model pembelajaran yang dikembangkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan faktual di lapangan dengan menekankan dua tujuan utama.

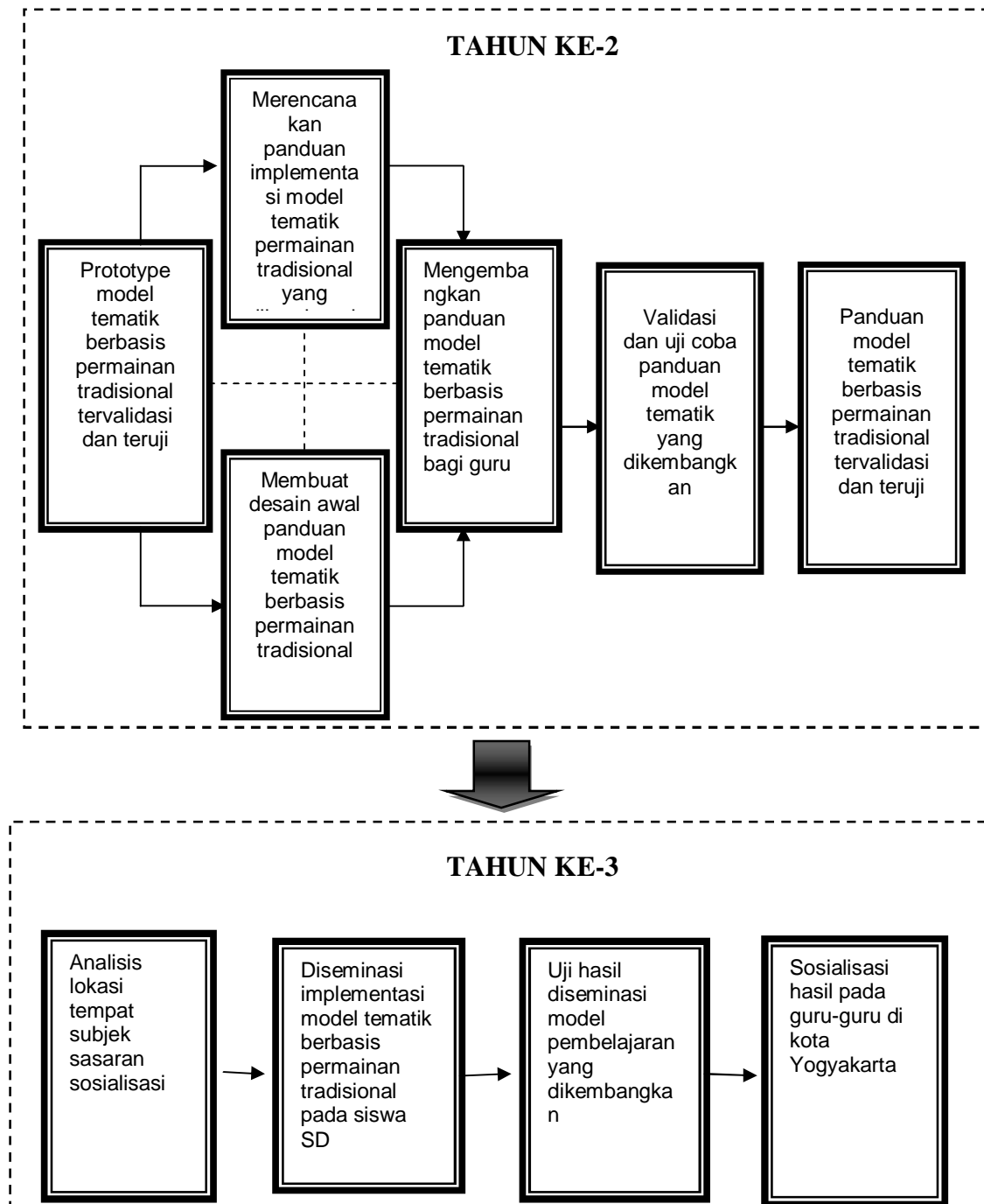
Tujuan tersebut bukan hanya memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, tetapi juga menguasai materi pembelajaran sesuai tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Kedua tujuan tersebut memegang posisi yang sama pentingnya.

Prototype model pembelajaran tematik berorientasi *scientific approach* ini selaras dengan harapan Kurikulum 2013 yang disiapkan untuk mencetak generasi masa depan dan mengantisipasi perkembangan jaman (Sisdiknas, 2012b). Melalui pendekatan itu, diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya sukses menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya (Sisdiknas, 2012c). Insan Indonesia yang *think globally act locally* tersebut tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kemampuan secara holistik dan memberikan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan secara berimbang ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menerapkan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* melalui lima aktivitas utama (*observing, questioning, experimenting, associating, communicating*)

BAB V

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian ini direncanakan selama tiga tahun. Rencana tahapan untuk tahun kedua dan ketiga dapat diamati dalam gambar berikut.



Gambar 5
Desain Penelitian Tahun Berikutnya

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Luaran yang ingin dicapai pada tahun kedua adalah panduan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang sudah divalidasi ahli budaya dan ahli materi, selanjutnya diujicoba. Untuk mencapai luaran tersebut, maka tahun kedua akan dilakukan kegiatan berikut:
 - a. Melakukan perencanaan (mendefinisikan tentang panduan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* kelas IV SD, dan menentukan bentuk buku panduan guru).
 - b. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi, perancangan dan penyusunan kegiatan siswa, skenario, pemilihan tugas yang akan dikerjakan siswa dan perangkat penilaiannya).
 - c. Melakukan uji validasi produk dan uji coba terbatas.
2. Pada tahun ketiga, kegiatan penelitian difokuskan pada sosialisasi dan diseminasi hasil. Oleh karena itu, luaran yang akan dihasilkan adalah tersosialisasikan dan terdesiminasikan model pembelajaran tematik di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mencapai luaran tersebut, kegiatan sosialisasi dilakukan dengan mengundang dan memberikan pemahaman kepada guru-guru tentang penerapan model pembelajaran yang dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diseminasi yang dilakukan dengan penelitian kuasi eksperimen untuk melihat sejauh mana model tematik hasil pengembangan dapat diterapkan pada sekolah-sekolah di wilayah DIY.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Prototype model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang dikembangkan bertujuan memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain yang mendidik dan terarah, serta menguasai materi pembelajaran sesuai tema, sub tema, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai sebagai upaya untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional. Komponen desainnya terdiri atas: (1) tema, (2) subtema, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pokok tentang permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (5) kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional bernuansa tematik integratif, difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif, (6) sumber dan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, serta (7) komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil.

B. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, disarankan beberapa hal berikut.

1. Bagi Guru Kelas

- a. ketika akan mengembangkan rancangan pembelajaran tematik dengan permainan tradisional, penting untuk mempertimbangkan dua hal yaitu memfasilitasi siswa dalam bermain dan menguasai materi.
- b. ketika akan mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran tematik, guru perlu mengkreasikannya dengan mempertimbangkan kesesuaian materi, alokasi waktu, karakteristik siswa, dan karakteristik pembelajaran tematik.
- c. Hasil penelitian ini berupa *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*. Agar dapat mengimplementasikannya dengan mudah, dibutuhkan pedoman atau petunjuk bagi guru yang berisi strategi praktis cara kerja yang selanjutnya diwujudkan dalam rancangan pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Dalam rangka menyelamatkan eksistensi permainan tradisional, perlu kiranya dibuat kebijakan yang mewajibkan guru untuk menyusun rancangan penggunaan permainan tersebut sebagai bagian dari proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus. 1980. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Alexon dan Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal*. Yogyakarta: Jurnal Cakrawala Pendidikan, Juni 2010, Th. XXIX, No. 2
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien. 1983. *Educational Research : An Introduction Fourth Edition*, New York : Longman.
- Funderstanding, 2011, Thematic Instruction, www.funderstanding.com/educators/thematic-instruction/
- Hadisukatno, S. 1970. *Permainan Kanak-kanak sebagai alat Pendidikan*. Buku Peringatan Taman Siswa 30 tahun 1922-1952. Yogyakarta: Taman Siswa.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Yayasan Kusuma Karya Bandung.
- Pusat Kurikulum. (2006). *Panduan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Depdiknas.
- Sisdiknas. (2012-b). Tidak Menghapus Mata Pelajaran, kemdikbud.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-3.
- Sisdiknas. (2012c). Uji Publik Kurikulum 2013: Penyederhanaan, Tematik-Integratif, www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-1
- Sukandi, dkk. 2001. *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Slavin, Robert E. 2006, *Educational Psychology, Theory and Practice Eight Edition*, New York: Pearson.
- T. Raka Joni. 1996. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Depdikbud.
- Venny Indria Ekowati. 2012. *Analisis Budi Pekerti dalam Manuskrip Dolanan Bocah Koleksi Museum Sanabudaya Yogyakarta*. Laporan penelitian, tidak diterbitkan.
- Widodo. 2010. *Lelagon Dolanan Anak dan Pendidikan Karakter*.

LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Bagaimana penyusunan RPP dengan permainan tradisional?
 - a. Permasalahan apa saja yang dihadapi dalam penyusunan RPP?
 - b. Adakah permasalahan yang terkait dengan pemilihan kompetensi dasar, pengembangan indikator, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional?
2. Bagaimana penerapan prosedur pembelajaran?
 - a. Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan permainan tradisional hanya dilakukan dengan menjelaskan materi yang sudah tersedia di buku siswa?
 - b. Apakah interaksi pembelajaran hanya berjalan satu arah, misalnya guru tidak mengadakan apersepsi tetapi langsung menjelaskan materi?
 - c. Apakah guru mengaitkan materi yang sudah dipelajari dalam pertemuan sebelumnya?
3. Bagaimana penentuan media dan sumber belajar?
 - a. Apakah media dan sumber belajar tentang permainan tradisional yang digunakan hanya yang sudah dituliskan dalam buku guru?
 - b. Jika tidak, sumber belajar apa saja yang digunakan untuk membelajarkan permainan tradisional?

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

1. Bagaimana pemahaman materi siswa ketika belajar dengan permainan tradisional?
2. Bagaimana perasaanmu ketika belajar dengan permainan tradisional? Senang, semangat, antusias?

**LEMBAR OBSERVASI GURU
DALAM PROSES PEMBELAJARAN TEMATIK**

No.	Aspek yang Diobservasi	Deskripsi Hasil Observasi
1	Melibatkan siswa dalam semua aktivitas pembelajaran	
2	Memfasilitasi siswa untuk belajar sambil melakukan sesuatu	
3	Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir	
4	Menyajikan kegiatan belajar sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa di lingkungan sekitarnya	
5	Mengembangkan keterampilan sosial siswa (kerjasama, toleransi, komunikasi, tanggap terhadap gagasan orang lain)	
6	Memilih kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	
7	Memanfaatkan ketersediaan media dan sumber belajar di sekeliling siswa	
8	Memberikan tanggung jawab yang jelas kepada setiap siswa	
9	Bersikap akomodatif terhadap ide-ide siswa	
10	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri	
11	Memberikan pengalaman langsung kepada siswa	
12	Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran	
13	Mengaitkan bahan ajar antar mata pelajaran	
14	Menggunakan prinsip belajar sambil bermain	
15	Melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas	
16	Menata ruang kelas sesuai dengan tema yang sedang dilaksanakan	
17	Menggunakan multi metode	

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Pernyataan tentang materi yang menjadi substansi dalam <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan	Skor yang diberikan validator			
		1	2	3	4
1	Relevansi konsep dan definisi materi dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
2	Relevansi contoh-contoh penjelasan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				
3	Perkiraan kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
4	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kebenaran keilmuan				
6	Kesesuaian materi yang disajikan dengan perkembangan keilmuan terkini				
7	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kehidupan sehari-hari				
	Kesesuaian pengemasan materi dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan				
8	Kelengkapan penyajian kompetensi yang harus dikuasai siswa				
9	Kebermanfaatan penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa				
10	Ketepatan penyajian materi dengan penggunaan alur pikir dari sederhana ke kompleks				
11	Ketepatan penyajian materi dengan penggunaan alur pikir dari lingkup lokal ke global				
12	Kemampuan materi untuk mendorong rasa keingintahuan siswa				
13	Kemampuan materi untuk mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
14	Kemampuan materi untuk mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri				
15	Kemampuan materi untuk mendorong siswa belajar secara berkelompok				
16	Masukan/saran dari ahli untuk perbaikan <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan				

Keterangan

Prototype Model Pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

*) Lingkari salah satu

Validator Ahli Materi,

.....

INSTRUMEN VALIDASI AHLI KURIKULUM

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian tema dan subtema dengan kurikulum 2013				
2.	Kesesuaian deskripsi umum indikator terhadap esensi Kurikulum 2013				
3.	Kesesuaian deskripsi umum penilaian terhadap kurikulum 2013				
4.	Mengandung sintaks yang sistematis dan jelas				
5.	Mengandung dukungan logis: mengandung pesan kapan model bisa digunakan dalam pembelajaran				
6.	Kelogisan penyajian				
7.	Keruntutan struktur				
8.	Kesesuaian tahapan implementasi dengan aturan kurikulum 2013				
9.	Kesesuaian tahapan implementasi dengan pengembangan pendekatan saintifik				
10.	Kesesuaian deskripsi kegiatan guru dan siswa pada tahap pengkondisian				
11.	Kesesuaian deskripsi kegiatan guru dan siswa pada tahap pengintegrasian.				
12.	Kesesuaian deskripsi kegiatan guru dan siswa pada tahap refleksi.				
13.	Kegiatan pembelajaran berpusat dan melibatkan keaktifan siswa				
14.	Menciptakan komunikasi interaktif				
15.	Kesesuaian dengan karakteristik mata pelajaran				
16.	Kemampuan memunculkan umpan balik untuk evaluasi diri				
17.	Masukan/saran dari ahli untuk perbaikan <i>prototype</i> model yang dikembangkan				

Keterangan

Prototype Model Pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

*) Lingkari salah satu

Validator Ahli

.....

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

No.	Pernyataan tentang <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan	Skor yang diberikan validator			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian <i>prototype</i> model dengan prinsip-prinsip pembelajaran tematik				
2	Keterpaduan <i>prototype</i> model dengan berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah				
3	Keluasan substansi materi yang dapat digali dalam <i>prototype</i> model pembelajaran tematik yang dikembangkan				
4	Kemampuan <i>prototype</i> model pembelajaran dalam memberi tugas secara individual				
5	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model pembelajaran dalam memberi tugas secara kelompok				
6	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model pembelajaran dalam mengembangkan berbagai kecerdasan				
7	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model pembelajaran dalam mengembangkan berbagai kecakapan hidup				
8	Kesesuaian <i>prototype</i> model dengan tingkat perkembangan siswa				
9	Kebermaknaan pengalaman belajar yang dirancang dalam <i>prototype</i> model bagi siswa				
10	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam menciptakan komunikasi multiarah bagi siswa				
11	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam menciptakan evaluasi diri bagi siswa				
12	Cakupan instrumen penilaian untuk mengukur berbagai kompetensi yang dirumuskan dalam indikator				
13	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam penghargaan pada kesetaraan gender				
14	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam mengarahkan siswa untuk melakukan eksplorasi pengetahuan				
15	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam mengarahkan siswa untuk melakukan elaborasi				
16	Perkiraan kemampuan <i>prototype</i> model dalam mengarahkan siswa untuk melakukan konfirmasi				
17	Kecukupan pengalokasian waktu dalam <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan				
18	Ketepatan langkah-langkah pembelajaran dalam <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan				
19	Ketepatan instrumen asesmen untuk evaluasi dan penilaian				
20	Masukan/saran dari ahli untuk perbaikan <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan				

Keterangan

Prototype Model Pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BUDAYA

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan pengembangan ide, gagasan budaya				
2.	Kesesuaian indikator dengan pengembangan ide, gagasan budaya				
3.	Kesesuaian indikator dengan pengembangan nilai, norma, dan moral siswa				
4.	Kesesuaian materi pokok dengan pengembangan ide, gagasan budaya				
5.	Kesesuaian materi pokok dengan pengembangan nilai, norma, dan moral siswa				
6.	Aktivitas siswa berorientasi pada pembelajaran berbasis nilai, norma, dan moral				
7.	Pemilihan benda budaya dalam pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran				
8.	Kesesuaian benda budaya dengan karakteristik siswa SD				
9.	Pemanfaatan benda budaya dalam proses pembelajaran				
10.	Pengintegrasian benda budaya dalam langkah pembelajaran				
	Masukan/saran dari ahli untuk perbaikan <i>prototype</i> model yang dikembangkan				

Keterangan

Prototype model Pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

*) Lingkari salah satu

Validator Ahli

.....

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA/SUMBER BELAJAR

No.	Pernyataan tentang media/sumber belajar yang mendukung <i>prototype</i> model pembelajaran yang dikembangkan	Skor yang diberikan validator			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media/sumber belajar dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian media/sumber belajar dengan karakteristik siswa				
3	Kemampuan media/sumber belajar untuk menumbuhkembangkan motivasi siswa				
4	Kemampuan media/sumber belajar untuk menarik perhatian siswa				
5	Kemampuan media/sumber belajar dalam menciptakan rasa senang siswa				
6	Kemampuan media/sumber belajar sebagai alat memahami dan mengingat informasi				
7	Kesesuaian media/sumber belajar dengan lingkungan belajar/situasi kehidupan nyata				
8	Kemudahan media/sumber belajar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran				
9	Keefektifan media jika diukur dari waktu yang diperlukan dalam penggunaannya				
10	Keefektifan media jika diukur dari biaya yang dibutuhkan				
11	Keefektifan media jika diukur dari tenaga yang diperlukan untuk mempersiapkannya				
12	Keamanan media bagi siswa				
13	Masukan/saran dari ahli untuk perbaikan media/sumber belajar yang digunakan				

Keterangan

Prototype model pembelajaran ini dinyatakan *)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

*) Lingkari salah satu

Validator Ahli,

.....

ANGKET RESPON GURU SETELAH MEMODELKAN PEMBELAJARAN

Nama :
Guru Kelas :
SD :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom skor sesuai dengan pilihan Bapak sebagai guru setelah menyelenggarakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun tim peneliti pada subtema *Bersyukur atas Keberagaman* dengan permainan tradisional!

Pengantar.

Uraian ini merupakan penjelasan peneliti terhadap istilah yang digunakan dalam instrumen.

Model Pembelajaran yang dimaksudkan adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa atau dapat dimaknai secara sederhana sebagai proses pembelajaran yang telah diterapkan Bapak Guru Kelas mulai pembelajaran 1-6.

Benda budaya adalah setiap benda bergerak atau tidak bergerak yang merupakan warisan budaya yang bernilai penting bagi manusia. Misalnya monumen, candi, benteng, situs, koleksi buku (berisi arsip-arsip reproduksi benda budaya), gedung (tempat penyimpanan benda bergerak seperti keris, arca)

No.	Pernyataan	Skor yang diberikan validator			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian model pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa				
2	Cakupan instrumen penilaian untuk mengukur berbagai kompetensi yang dirumuskan dalam indikator				
3	Kecukupan pengalokasian waktu dalam model pembelajaran yang dikembangkan				
4	Pemilihan benda budaya dalam pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran				
5	Kesesuaian benda budaya dengan karakteristik siswa SD				
6	Pemanfaatan benda budaya dalam proses pembelajaran				
7	Pengintegrasian benda budaya dalam langkah pembelajaran				
8	Kesesuaian media/sumber belajar dengan karakteristik siswa				
9	Kemampuan media/sumber belajar untuk menumbuhkembangkan motivasi siswa				
10	Kemampuan media/sumber belajar untuk menarik perhatian siswa				
11	Kemampuan media/sumber belajar sebagai alat memahami				

	dan mengingat informasi				
12	Kesesuaian media/sumber belajar dengan lingkungan belajar/situasi kehidupan nyata				
13	Kemudahan media/sumber belajar untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran				
14	Keefektifan media jika diukur dari waktu yang diperlukan dalam penggunaannya				
15	Keefektifan media jika diukur dari biaya yang dibutuhkan				
16	Keefektifan media jika diukur dari tenaga yang diperlukan untuk mempersiapkannya				
17	Keamanan media bagi siswa				
18	Perkiraan kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
19	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				
20	Kemampuan materi untuk mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar				
21	Masukan/saran untuk perbaikan model pembelajaran yang dikembangkan				

Yogyakarta,

Guru Model

(.....)

ANGKET SISWA

Nama :
Kelas/ Semester :
Materi :
Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan pengalaman Kalian setelah mengikuti pembelajaran pada subtema *Bersyukur atas Keberagaman* dengan permainan tradisional!

1. Apakah kalian merasa mudah mengikuti pembelajaran ini?
a. Sangat mudah c. Sulit
b. Mudah d. Sangat Sulit
2. Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran ini?
a. Sangat senang c. Kurang senang
b. Senang d. Tidak senang
3. Apakah kalian merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran ini?
a. Sangat bersemangat c. Kurang bersemangat
b. Bersemangat d. Tidak bersemangat
4. Apakah materi yang kalian pelajari sesuai dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari?
a. Sangat sesuai c. Kurang sesuai
b. Sesuai d. Tidak sesuai
5. Apakah kalian merasa paham dengan materi pembelajaran ini?
a. Sangat paham c. Kurang paham
b. Paham d. Tidak paham
6. Apakah kalian diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan *mengamati* saat pembelajaran berlangsung?
a. Selalu c. Jarang
b. Sering d. Tidak pernah
7. Apakah kalian diberi kesempatan untuk *bertanya* saat pembelajaran berlangsung?
a. Selalu c. Jarang
b. Sering d. Tidak pernah

8. Apakah kalian diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan *mengumpulkan data* saat pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
9. Apakah kalian diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan *mengolah data* saat pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
10. Apakah kalian diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan *menyampaikan hasil diskusi* saat pembelajaran berlangsung?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
11. Apakah kalian diberi tugas dan latihan secara berkelompok?
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
12. Apakah kalian diberi tugas dan latihan secara individu?
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
13. Apakah kalian dibimbing guru dalam mengerjakan tugas dan latihan?
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
14. Apakah guru dalam pembelajaran mengaitkan kegiatan dengan ajaran budi pekerti luhur?
- a. Sangat sering
 - b. Sering
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
15. Apakah pembelajaran dengan permainan tradisional mudah untuk dilakukan?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Sulit
 - d. Sangat sulit

2. Personalia Tenaga Peneliti Beserta Kualifikasinya

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Sekar Purbarini K., M.Pd./ 0012127904	UNY	Pendidikan IPS SD	10 jam/minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memimpin dan mengkoordinasikan pelaksanaan penelitian 2. Menyusun dan menyeminarkan instrumen penelitian 3. Melakukan monitoring terhadap jalannya penelitian 4. Melaporkan hasil penelitian 5. Melakukan evaluasi dan revisi (jika diperlukan) terhadap hasil penelitian
2	Woro Sri Hastuti, M.Pd./ 0016067802	UNY	Pendidikan IPA SD	8 jam minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu pelaksanaan penelitian. 2. Membantu penyusunan dan seminar instrumen penelitian 3. Memberikan masukan dan koreksi terhadap model dan panduan pembelajaran yang dikembangkan 4. Membantu pembuatan laporan dan merevisi (jika diperlukan) terhadap hasil penelitian 5. Menjaga terjalinnya hubungan kerjasama tim (<i>teamwork</i>) dengan baik.
3	Supartinah, M.Pd./ 0012038004	UNY	Pendidikan Bahasa Jawa	8 jam/minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu pelaksanaan penelitian. 2. Membantu penyusunan dan seminar instrumen penelitian 3. Memberikan masukan dan koreksi terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang akan digunakan dalam model dan modul yang akan dikembangkan 4. Membantu pembuatan laporan dan merevisi (jika diperlukan) terhadap hasil penelitian 5. Menjaga terjalinnya hubungan kerjasama tim (<i>teamwork</i>) dengan baik.

Rekapitulasi Penggunaan Dana Penelitian

Judul	: Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Scientific Approach di Kelas IV Sekolah Dasar
Skema Hibah	: Penelitian Hibah Bersaing
Peneliti / Pelaksana	
Nama Ketua	: SEKAR PURBARINI K S.IP., M.Pd.
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN	: 0012127904
Nama Anggota (1)	: WORO SRI HASTUTI M.Pd.
Nama Anggota (2)	: SUPARTINAH M.Hum.
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Dana Tahun Berjalan	: Rp 52.500.000,00
Dana Mulai Diterima Tanggal	: 2015-03-02

Rincian Penggunaan

1. HONOR OUTPUT KEGIATAN				
Item Honor	Volume	Satuan	Honor/Jam (Rp)	Total (Rp)
1. Guru Informan	120.00	jam	5.000	600.000
2. Ketua	400.00	jam	12.500	5.000.000
3. Anggota 1	320.00	jam	10.000	3.200.000
4. Anggota 2	320.00	jam	10.000	3.200.000
5. Ahli Budaya	150.00	jam	5.000	750.000
6. Ahli Media	150.00	jam	5.000	750.000
7. Ahli Materi	150.00	jam	5.000	750.000
8. Ahli Kurikulum	150.00	jam	5.000	750.000
9. Ahli Pembelajaran	150.00	jam	5.000	750.000
Sub Total (Rp)				15.750.000,00
2. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Prototype model permainan	1.00	paket	1.000.000	1.000.000
2. Penelusuran Literatur	1.00	paket	500.000	500.000
3. Kertas HVS F4	15.00	rim	30.000	450.000
4. ATK	1.00	paket	300.000	300.000
5. Editing Prototype Model	1.00	paket	1.000.000	1.000.000

6. Kertas HVS A4	15.00	rim	30.000	450.000
7. cartridge Printer Laserjet	5.00	buah	250.000	1.250.000
8. tinta refill	10.00	paket	80.000	800.000
9. external memory	1.00	paket	680.000	680.000
10. cetak draf prototype model permainan	1.00	paket	1.000.000	1.000.000
11. Pembelian Media Permainan Tradisional	10.00	paket	100.000	1.000.000
12. Kit Peserta Workshop	40.00	ok	50.000	2.000.000
13. Penggandaan cetak produk	100.00	paket	15.000	1.500.000
14. Kaset HDV Video	2.00	buah	60.000	120.000
15. CD Pembelajaran	1.00	paket	500.000	500.000
16. Bahan Simulasi 1	1.00	paket	500.000	500.000
17. Bahan Simulasi 2	1.00	paket	500.000	500.000
18. Bahan Simulasi 3	1.00	paket	500.000	500.000
19. penyusunan proposal	1.00	kegiatan	500.000	500.000
20. Penyusunan instrumen	1.00	kegiatan	500.000	500.000
21. Penggandaan bahan seminar	25.00	eksemplar	20.000	500.000
22. Seminar proposal	1.00	paket	1.500.000	1.500.000
23. Kit peserta FGD	40.00	orang kegiatan	50.000	2.000.000
24. Evaluasi pelaksanaan program	1.00	kegiatan	100.000	100.000
25. Analisis hasil pelaksanaan program	1.00	kegiatan	500.000	500.000
26. Penyusunan draft laporan akhir	1.00	kegiatan	300.000	300.000
27. Review draft artikel	1.00	kegiatan	325.000	325.000
28. Penggandaan draft laporan	25.00	eksemplar	10.000	250.000
29. Seminar hasil	1.00	paket	1.500.000	1.500.000
30. Perbaikan laporan final	1.00	kegiatan	300.000	300.000
31. Penggandaan laporan	25.00	eksemplar	20.000	500.000
32. Bahan simulasi IV	1.00	paket	500.000	500.000
Sub Total (Rp)				23.325.000,00
3. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total (Rp)

			(Rp)	
Sub Total (Rp)				0
4. BELANJA PERJALANAN LAINNYA				
Item Perjalanan	Volume	Satuan	Biaya Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Perijinan	6.00	hari	75.000	450.000
2. Perijinan di Kota	6.00	hari	75.000	450.000
3. Perijinan Bantul	6.00	hari	75.000	450.000
4. Transport observasi	8.00	kegiatan	100.000	800.000
5. Transport observasi	8.00	kegiatan	100.000	800.000
6. Transport observasi	10.00	kegiatan	100.000	1.000.000
7. transport penyebaran undangan	1.00	kegiatan	300.000	300.000
8. Transport peserta FGD	40.00	orang kegiatan	100.000	4.000.000
9. Uang sidang peserta FGD	40.00	orang kegiatan	100.000	4.000.000
10. Transport narasumber	5.00	orang kegiatan	235.000	1.175.000
Sub Total (Rp)				13.425.000,00
Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp)				52.500.000,00



Mengetahui,
Ketua LPPM UNY

(Prof. Dr. Anik Ghufro)
NIP/NIK 196211111988031001

Yogyakarta, 3 - 11 - 2015
Ketua,

(SEKAR PURBARINI K S.I.P., M.Pd.)
NIP/NIK 197912122005012003



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN-JURUSAN PEDAGOGIK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURNAL PEDAGOGIK PENDIDIKAN DASAR

Alamat : Gedung FIP Lama UPI
Jln. Dr. Setiabudhi No.229 Telp. (022) 2013163 Bandung 40154
Fax. 022-2000021 Email : pedagogi_pendas@upi.edu



Surat Keterangan

Nomor: 0135/UN 40.1.8/JPPD/2015

Pemimpin Redaksi Jurnal, "Pedagogik Pendidikan Dasar", menyatakan bahwa:

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, Woro Sri Hastuti, dan Supartinah
Institusi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Artikel : "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi *Scientific Approach*".

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal "Pedagogik Pendidikan Dasar" Jilid 4, Nomor 1, Januari 2016, paling lambat akhir Februari 2016.

Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 30 Oktober 2015
Pemimpin Redaksi,

JURNAL
PEDAGOGIKPENDIDIKAN DASAR


Dra. Tatat Hartati, M.Ed, Ph.D.
NIP: 19530312 197903 2 002